

LA CREACIÓN LÉXICA EN UNA LENGUA ARTIFICIAL: EL *DOTHRAKI*, DE *JUEGO DE TRONOS*

THE LEXICAL CREATION IN AN ARTIFICIAL LANGUAGE: THE *DOTHRAKI*, OF *GAME OF THRONES*

LETICIA GÁNDARA FERNÁNDEZ

Universidad de Extremadura

leticiagf@unex.es

<https://orcid.org/0000-0001-6360-0722>

Recibido: 17/10/2019

Aceptado: 28/04/2020

Resumen

Este trabajo presenta un análisis del léxico del *dothraki*, lengua inventada para la popular adaptación televisiva *Juego de tronos*, basada en la saga *Canción de hielo y fuego* de George R. R. Martin. Primeramente, el estudio se ha centrado en los términos inventados por Martin con el fin de observar cómo estos influyen decisivamente en la construcción del vocabulario del *dothraki*. En segundo lugar, se incluye un corpus de palabras pertenecientes a los campos léxicos y semánticos más importantes de esta lengua. Estos permiten trazar, en último lugar, un análisis de los procedimientos de formación léxica empleados por David J. Peterson en el diseño de este sistema lingüístico artificial.

PALABRAS CLAVE: léxico; lengua artificial; *dothraki*; *Canción de hielo y fuego*; *Juego de tronos*.

Abstract

This paper presents an analysis of the lexicon of *Dothraki*, a language invented for the popular television adaptation *Game of Thrones*, based on the saga *Song of Ice and Fire* by George R. R. Martin. First, the study has focused on the terms invented by Martin in order to observe how they influence decisively the construction of *Dothraki* vocabulary. Secondly, a corpus of words belonging to the most important lexical and semantic fields of this language is included. These allow, finally, to draw an analysis of the lexical training procedures employed by David J. Peterson in the design of this artificial linguistic system.

KEYWORDS: lexicon; artificial language; *dothraki*; *Song of Ice and Fire*; *Game of Thrones*.

Para citar este artículo / To cite this article: Gándara Fernández, Leticia (2020). La creación léxica en una lengua artificial: el *dothraki*, de *Juego de Tronos*. ELUA, 34: 95-116. <https://doi.org/10.14198/ELUA2020.34.4>

Enlace / Link: <https://doi.org/10.14198/ELUA2020.34.4>

1. INTRODUCCIÓN

Desde sus inicios, el movimiento de creación de sistemas lingüísticos artificiales ha atravesado diferentes etapas, acompañado inevitablemente de una evolución interna en sus motivaciones y en sus resultados, consecuencia del marco socio-cultural de cada periodo histórico (Martínez 2016: 78). Los motivos que propiciaron la elaboración de los primeros diseños artificiales poco tienen que ver con los intereses por los que actualmente se siguen diseñando lenguas¹. Los proyectos lingüísticos relevantes del XVII obedecían a “motivos científicos o filosóficos, tales como el deseo de garantizar la transparencia, racionalidad y univocidad de la comunicación científica mediante nuevos sistemas con proyección universal” (Galán 2018: 75). Estos se construyeron sin tener en cuenta las lenguas naturales; de ahí que Couturat y Leau las denominen lenguas *a priori* (1903: xxxvii). Dependiendo de su diseño y de sus pretensiones filosóficas, se dividen en *pasigrafías* (códigos universales escritos) y *pasifrasías* o lenguas *a priori* propiamente dichas (sistemas lingüísticos pensados para ser utilizados tanto en la oralidad como en la escritura, aunque continúan dando prioridad a esta última)². Sus creadores, caracterizados por Yaguello (1984) como *lunáticos del lenguaje*, pretendían diseñar lenguas lógicas, perfectas y regulares, de uso restringido para hombres de ciencia (Calero 2010: 18). La finalidad científica que domina en este tipo de proyectos dio paso en el siglo XIX a una motivación pragmática. Se produjo así un cambio en el paradigma de la creación de lenguas que propició la aparición de otro tipo de sistemas, denominados por Couturat y Leau (1903) lenguas *a posteriori*. A diferencia de las anteriores, que también tienen cabida en pleno siglo XIX, estas se plantean como auténticos códigos de comunicación universal. Con el fin de conseguir su fácil y rápido aprendizaje, los autores se basan en los elementos más comunes de los idiomas europeos más extendidos para construir sus lenguas. En este momento, no se considera prioritario disponer de un instrumento de la razón capaz de reflejar con exactitud y fiabilidad el pensamiento humano, sino una verdadera herramienta de comunicación universal -sencilla, neutra y racional- que facilite el contacto entre personas de lugares distintos (Grande 2008: 111)³.

La intensa labor lingüística llevada a cabo por los inventores de lenguas de siglos precedentes tiene como resultado una lista interminable de proyectos diferentes pero con carac-

1 Para una aproximación a la historia de las lenguas artificiales, véase Couturat y Leau (1903), Eco (1994) y Calero (1999).

2 Según Couturat y Leau (1903: xxviii), podemos diferenciar dos subgrupos dentro de las lenguas *a priori* atendiendo a sus pretensiones y al método utilizado para su elaboración: lenguas filosóficas y no filosóficas. Las primeras se caracterizan por su afán de establecer una clasificación lógica de los elementos de la naturaleza. Estas gozaron de un mayor éxito entre los hombres de ciencia de la época. Como ejemplos, citamos los proyectos ideados por George Dalgarno (*Ars signorum, vulgo character universalis et lingua philosophica*, 1661) y John Wilkins (*An essay toward a real character and a philosophical language*, 1668). Las segundas, por su parte, pretenden imponer una ordenación conceptual del universo. De estas, el ejemplo más significativo es el Solresol (1866) de Jean François Sudre.

3 La lengua *a posteriori* más conocida es el esperanto, diseñado por Luidwik Lejzer Zamenhof (1859) en 1887. Bajo el seudónimo *Doctor Esperanzado* o *Doktoro Esperanto* (de ahí el nombre de la lengua), este médico oftalmólogo demostró poseer un gran talento para los idiomas, que le permitió desarrollar un sistema lingüístico con el que sembrar la paz y la unidad entre los pueblos. Este se caracteriza por poseer una gramática simple, de tipo indoeuropeo, en la que apenas se registran excepciones. De tipo aglutinante, la formación de palabras se realiza mediante la adición de afijos. Su vocabulario es principalmente latino (Jordan 1997: 41); aproximadamente, un 75% del léxico proviene de lenguas romances, un 20% de las lenguas anglogermánicas, y el resto comprende préstamos del griego, de las lenguas eslavas, del hebreo, del árabe y del japonés, entre otras (Galán 2012: 431).

terísticas comunes⁴. Estos diseños artificiales se han visto condicionados por las creencias filosóficas, culturales, científicas e incluso políticas del momento histórico en el que han sido elaborados. De ahí que Galán defina el concepto de “lengua artificial” como una “construcción semiótica diseñada artificialmente para satisfacer determinados objetivos que las lenguas naturales, constreñidas histórica y culturalmente, no pueden alcanzar” (Galán 2012: 147). En la actualidad, el interés por la invención de lenguas artificiales se ha reavivado gracias a las numerosas propuestas que han surgido en el ámbito de la ficción literaria y cinematográfica. Estas se conocen como lenguas artísticas, lenguas construidas, *conlangs* (*constructed languages*) o lenguas ficticias. Este último grupo engloba proyectos como el *klíngon* (elaborado por Okrand en 1979 para la saga *Star Trek*) (véase Gándara 2019), el *na’vi* (construido por Frommer en 2005 para la película *Avatar*) o el *dothraki*, objeto de estudio en este trabajo.

El *dothraki* es una lengua artificial diseñada para la popular serie de televisión *Juego de tronos* (*Game of thrones*), basada en la saga literaria *Canción de hielo y fuego* (*Song of Ice and Fire*) (1996-2011) de George R. R. Martin (Bayonne, Nueva Jersey, 1948). Esta última se incluye en el subgénero de la literatura fantástica, conocido como fantasía épica (Balbuena 2016), y en ella se relatan las luchas de poder de los Siete Reinos de Poniente. Martin comparte con autores de este género su vocación por construir universos imaginarios en los que recrear culturas tan atractivas y exóticas como reales para sus numerosos lectores. Generalmente, los habitantes de estos mundos (im)posibles poseen diferentes lenguas que permiten la construcción de entidades individuales o grupales distintas en estos escenarios ficticios (Barnes y Heerden 2006: 115). En *Canción de hielo y fuego*, Martin simula una extraordinaria diversidad lingüística al incluir múltiples referencias a supuestas lenguas ficticias, tales como el *dothraki* o las lenguas valyrias, que, sin embargo, no elabora. Aunque estas desempeñan importantes funciones en la trama argumental⁵, no es posible encontrar fragmentos de estos idiomas en la saga literaria, pues Martin no desarrolla su gramática; algo que no sucede en la adaptación televisiva, en la que se recrean diálogos completos en ellas y en las que también tienen un papel fundamental (Gándara 2018: 311). El encargado de construir la gramática y el léxico de estas lenguas inventadas fue el lingüista David J. Peterson (Long Beach, California, 1981). No obstante, Martin construyó una serie de términos que, como veremos más adelante, constituyen las bases de estos diseños lingüísticos artificiales.

4 La ingente cantidad de sistemas construidos se evidencia en obras como *Histoire de la langue universelle* (1903), en la que sus autores, los franceses Louis Couturat y Léopold Leau, además de establecer una clasificación en lenguas *a priori*, ‘sistemas mixtos’ y lenguas *a posteriori*, mencionan 19 modelos de lenguas *a priori* y 50 proyectos entre sistemas ‘mixtos’ y *a posteriori*. Esta cifra se incrementa si tenemos en cuenta las aportaciones de algunos otros eruditos dedicados también al estudio de la invención lingüística. Monnerot-Dumaine (1960), por ejemplo, registra en su obra un total de 360 proyectos de lenguas internacionales, mientras que Knowlson (1975) cataloga más de 80 obras referidas exclusivamente a modelos de lenguas universales surgidas entre los siglos XVII y XVIII. Porset (1979), por último, hace referencia a unos 173 proyectos creados en el siglo XIX. Una obra crítica más actual y ambiciosa es el *Dictionnaire des langues imaginaires* de Albani/Buonarroti (2010), donde se registra un exhaustivo y variado corpus de 1100 lenguas artificiales de diversa índole: lenguas fantásticas, sagradas, experimentales, etc.

5 El tema lingüístico resulta de especial interés en el argumento de la saga, pues, por ejemplo, el aislamiento que sufre Daenerys Targaryen cuando se une a los *dothraki* es consecuencia directa de la barrera lingüística que se establece entre ambos. En un principio, Daenerys está siempre acompañada del caballero Ser Jorah Mormont, con quien habla la lengua común. A medida que avanza la serie, la protagonista muestra una gran facilidad para el aprendizaje de lenguas, por lo que no tardará en dominar la lengua *dothraki*, ganándose así el respeto y la obediencia de este pueblo.

En el verano de 2009, los productores de la serie, Dan Weiss y David Benioff, solicitaron a la *Language Creation Society* un proyecto piloto para la lengua *dothraki*. Entre las muchas propuestas recibidas, se encontraba la de Peterson, que contaba inicialmente con trescientas páginas y varios diálogos traducidos al *dothraki*. Cuando Peterson recibió el encargo de construir dicha lengua, los productores tan solo le pidieron que respetara dos principios: 1) debía incorporar a su creación lingüística los términos creados por George R. R. Martin en las novelas; 2) la lengua debería provocar extrañeza al ser escuchada y, ante todo, “it to sound *harsh*” (Peterson 2015: 25). Conviene tener en cuenta que Peterson construyó esta lengua para una cultura descrita minuciosamente en las novelas, por lo que esta determinó el proceso de invención de la lengua.

El nombre de este idioma artificial coincide con el del pueblo *dothraki*, que significa literalmente *men who ride, the Dothraki people* (Littauer 2016: 23). Estos aparecen caracterizados como un pueblo nómada, que idolatra a los caballos como animales sagrados y a los elementos de la naturaleza. Su cultura gira en torno a los equinos, de los que obtienen todo lo necesario para su supervivencia. Se organizan jerárquicamente en hordas, conocidas como *khalasares*, lideradas por un *khal*. Su vínculo con el mundo de los caballos, el saqueo y la violencia implica que su lengua albergue un gran número de términos para referirse a estos animales, a las armas y a la guerra, como mostramos en las siguientes páginas de este estudio.

El *dothraki* presenta un total de 27 fonemas consonánticos, entre los que no se incluyen bilabiales oclusivas ni sordas ni sonoras. Su inventario es el siguiente:

	Labial	Dental	Alveolar	Palatal	Velar	Uvular	Glottal
Oclusiva		t, d			k, g	q	
Africada				dʒ, (tʃ)			
Fricativa	f, v	θ	s, z	ʃ, ʒ	x		h
Nasal	m	n	n	ɲ	ŋ	ɴ	
Aproximante				j	w		
Lateral		l					
Vibrante			r, ɾ				

	Anterior	Posterior
Cerrada	i	
Intermedia	e	o
Abierta		a

Tabla 1. Inventario fonético del *dothraki* (Peterson 2015b: 92)

Como puede observarse en la tabla anterior, solo aparecen cuatro fonemas vocálicos: /a/, /e/, /i/ y /o/. El único elemento vocálico que no se utiliza es la /u/; tan solo se registra en el grupo *qu-* por iniciativa de Martin, como en *Quaro* y *Jhiqui* (nombres propios). Del mismo modo, destacan una serie de rasgos que conforman la esencia de este diseño: la fricativa velar sorda [x] (en *khal* ‘jefe’ o *arakh* ‘espada curvada’, símbolo *dothraki*), la vibrante múltiple [r] (en *khalasar* ‘horda *dothraki*’ o *lajasar* ‘ejército’), la oclusiva uvular sorda [q] (en *qoy* ‘sangre’ o *qora* ‘brazo’), la fricativa glotal [h] (que con frecuencia aparece como

[h]) (en *hrazef* ‘caballo’ o *mahrzh* ‘hombre’) y las consonantes dobles y geminadas (en *iffi* ‘victoria’ o *allayafat* ‘complacer’). El autor de la lengua se asegura de que estos sonidos aparezcan asiduamente en su lengua mediante el uso de una serie de estrategias, entre las que destaca la adición de afijos. Por ejemplo, Peterson convierte la fricativa velar sorda [x], representada como *kh*, en el sufijo derivativo -i(kh), que da lugar a términos como *kachrakh* ‘oler’, *nesikh* ‘conocimiento’, *sewafikh* ‘vino’, etc. (Gándara 2018: 320).

Este diseño lingüístico se ampara en los criterios de la simplicidad y la regularidad, por lo que tampoco presenta una morfología excesivamente compleja. En resumen, su sistema pronominal distingue entre singular y plural en las tres personas, a excepción de la segunda en la que aparece la forma *yer* ‘tú’ para un tratamiento familiar y *shafka* ‘usted’ o ‘ustedes’ para el formal⁶. Los verbos pueden ser de dos tipos en función de si terminan en vocal (a los que se añade -lat para formar el infinitivo) o en consonante (a los que se suma -at). Su paradigma verbal no presenta una gran complejidad, con diferentes terminaciones en función de la persona y el tiempo. Para expresar la negación, se utilizan las partículas *vos* o *vo* en posición preverbal para los terminados en vocal o consonante, respectivamente. El significado de *ser* se expresa mediante la unión de un sustantivo en caso nominativo y otro término; en suma, una oración como ‘El hombre es un guerrero’ se traduce como *Mahrzh lajak*. El verbo *tener*, por su parte, se formula con la expresión invariable *mra qora* (literalmente ‘en la mano’), que debe estar siempre acompañada de un nombre en caso nominativo, como en *Arakh mr qora* o ‘una espada está en mi mano/tengo una espada’.

El *dothraki* presenta un sistema de género basado en las categorías de animado e inanimado en los nombres⁷. Existe así una correlación importante entre género gramatical y tipo de entidad: los seres vivos se consideran animados y los inertes, inanimados. Estos no son fáciles de identificar en *dothraki*, pues entes inanimados en la cultura occidental, como *río* o *cabeza*, son animados en esta lengua. Al contrario, también cabe destacar que términos como *hrazef* ‘caballo’ pertenecen a los inanimados en *dothraki*. Este hecho es relevante si tenemos en cuenta la importancia que tiene este animal en su cultura. Como animados, destacamos *rizh* ‘hijo’, *ashefa* ‘río’ o *nhare* ‘cabeza’. Por otro lado, nombres inanimados son *rhiko* ‘estribos’, *zhavvrosa* ‘dragón’ o *hlofa* ‘muñeca’. Peterson toma como referencia la importancia que tienen los seres en la cultura *dothraki* para asignarles una u otra clase. Dicha distinción es también relevante para la categoría morfológica del número, pues solo los nombres animados admiten marca de plural. Además, todos los vocablos contruidos con sufijos de colectividad (-*asar* o -*isir*) constituyen entes animados, como *hoyalasar* ‘música’ y *ikhisir* ‘cenizas’.

Desde el punto de vista de su clasificación, el *dothraki* es una lengua flexiva que posee un sistema de cinco casos: nominativo (*arakh* ‘espada’); acusativo (*arakh* ‘espada’); genitivo

6 Los pronombres personales son los siguientes: *Anha* ‘yo’; *yer* ‘tú’; *shafka* ‘usted’ o ‘ustedes’; *me* ‘él’ o ‘ella’; *kisha* ‘nosotros’; *yeri* ‘vosotros’; *mori* ‘ellos’.

7 La oposición entre animado/inanimado para establecer el género gramatical de las palabras fue esencial en el indoeuropeo común. Sin embargo, en su desarrollo posterior tendió a desaparecer, salvo en las lenguas eslavas (ruso, polaco, checo, etc.) que continúan manteniendo dicha distinción e incluso establecen diferenciaciones dentro de la misma (Violi 1991: 38). No obstante, en el caso concreto del *dothraki*, es posible que Peterson tomara como referencia las lenguas algonquinas, distribuidas geográficamente en el noreste y centro de América. Aunque su sistema de género no se corresponde con el del *dothraki*, estas clasifican los nombres en animados (seres con vida y algunos objetos tradicionales con poderes espirituales) e inanimados (seres inertes).

(*arakhi* ‘de la espada’); alativo (*arakhaan* ‘a la espada’)⁸; y ablativo (*arakhoon* ‘de la espada’). A excepción del alativo, que aparece en las lenguas ugrofinesas y bálticas, el resto de casos está presente en latín. El orden de palabras es Sujeto Verbo Objeto (SVO), como en *khalaka dothrae mr anhal*, cuya traducción es ‘Un príncipe cabalga en mí’.

La información sobre la gramática de esta lengua inventada se recoge en *The art of language invention. From Horse-Lords to Dark Elves, the Words Behind World-Building* (Peterson 2015) y en el manual *Living Language Dothraki* (Peterson 2014). En este último, se incluye un glosario de términos en *dothraki* que nos han permitido trazar el estudio del léxico que presentamos a continuación.

2. LA CREACIÓN LÉXICA EN *CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO* Y SU INFLUENCIA EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA LENGUA *DOTHRAKI*

En primer lugar, para trazar un estudio del léxico del *dothraki* conviene diferenciar entre aquellos términos creados por George R. R. Martin para las novelas y los construidos por David J. Peterson para la serie. Los primeros determinan decisivamente a los segundos, pues Peterson se basa en las palabras que Martin había incorporado a sus novelas para construir su sistema lingüístico. Son las siguientes⁹:

PALABRAS EN <i>DOTHRAKI</i>				
<i>khal</i>	<i>hrakkar</i>	<i>hranna</i>	<i>Cohollo</i>	<i>Ogo</i>
<i>khaleen</i>	<i>Jhogo</i>	<i>dosh</i>	<i>Rakharo</i>	<i>Temmo</i>
<i>rakh</i>	<i>Jommo</i>	<i>andahli</i>	<i>haesh</i>	<i>ko</i>
<i>dothrae</i>	<i>jaqqa</i>	<i>vaes</i>	<i>Aggo</i>	<i>Rhogoro</i>
<i>Dothraki</i>	<i>khalasar</i>	<i>Haggo</i>	<i>Iggo</i>	<i>quiya</i>
<i>Qotho</i>	<i>khas</i>	<i>Rhaego</i>	<i>Zollo</i>	<i>shierak</i>
<i>Fogo</i>	<i>rhaesh</i>	<i>Jhiqui</i>	<i>Bharbo</i>	<i>Moro</i>
<i>tolorro</i>	<i>khalakka</i>	<i>Mago</i>	<i>Pono</i>	<i>ai</i>
<i>khaleeesi</i>	<i>Drogo</i>	<i>rae</i>	<i>maegi</i>	<i>Jhaqo</i>
<i>arakh</i>	<i>Quaro</i>	<i>mar</i>	<i>qoy</i>	<i>dothra</i>
<i>haj</i>	<i>Irri</i>	<i>rhaggat</i>	<i>rakhi</i>	<i>rham</i>
				<i>mr'anha</i>

Tabla 2. Términos inventados por George R. R. Martin

El léxico de este diseño lingüístico artificial está estrechamente relacionado con la cultura y las costumbres del pueblo *dothraki*. En consecuencia, como se observa en la tabla anterior, Martin elaboró todo un campo semántico para su organización jerárquica: de la raíz

8 El caso alativo (del latín *allatus* “llevado” + el sufijo español *-ivo*) aparece en las lenguas bálticas y finougrias. Se emplea para enunciar la dirección *hacia* donde se produce el movimiento. En *dothraki*, el caso alativo puede funcionar también como objeto indirecto, receptor u objetivo cuando acompaña a determinados verbos. El alativo con valor locativo aparece también en el *quenya* o alto élfico de J. R. R. Tolkien, en la que se traduce anteponiendo las preposiciones “a”, “hacia” o “para” (González 2002: 90). Por lo tanto, Peterson podría haber tomado como referencia esta lengua artificial para establecer el sistema de casos del *dothraki*.

9 Las palabras que comienzan por mayúsculas son nombres propios. Nótese la diferencia con el resto.

khal ‘jefe de los *dothraki*’¹⁰ derivan *khaleesi* ‘mujer del *khal*’; *Khalakka* ‘príncipe, hijo del *khal*’; *khalasar* ‘una horda fiel a un solo *khal*’; *khasar* ‘un pequeño grupo de protectores o generales’; y *khas* ‘forma corta de *khasar*’. Partiendo de este mismo lexema, Peterson construye vocablos relacionados con este campo semántico como *khalakki* ‘princesa, hija del *khal*’ mediante la adición del sufijo de género femenino -i y *khaleessiya* ‘sirvienta’, tomando como base la palabra *khaleesi*, aunque doblando la última *s* y añadiendo -iya. Este último se convierte en un sufijo para indicar posesión, que también aparece en otros términos como *jerriya* ‘debate, discusión’ (de *jerak* ‘comerciante’) en el que se dobla la consonante de la sílaba anterior. Lo mismo sucede con *marriya* ‘herramienta’, que deriva del verbo en infinitivo *marilat* ‘construir’, cuya desinencia en -lat se pierde en la conjugación del verbo; por este motivo, se produce la duplicación de la consonante *r* de la última sílaba. De la misma forma, Peterson también utiliza el sufijo -eesi para indicar la profesión en femenino en el caso de *koalakeesi* ‘curandera’ frente a *koalak* ‘curandero’¹¹. Estas últimas pertenecen también al campo léxico de la medicina:

LA MEDICINA	
koala	medicina
koalak	curandero (masc.)
koalakeesi	curandera (fem.)
koalakhtihan	ojo del curandero
koalat	ser de ayuda

Tabla 3. Campo léxico de la medicina

En este ejemplo, conviene destacar también cómo el término *koalat* está formado por el sufijo para crear el infinitivo, mientras que *koalakhtihan* es una forma aglutinante que presenta la raíz *koala* +(kh)+(thin)+(an). *Thin* significa ‘ojo’ y -an se presenta como sufijo para expresar posesión; este último aparece también en la forma *quemmotihan* ‘párpado’. Por otra parte, es posible observar cómo Peterson convierte el término *ko*, cuyo significado es ‘guardaespalda’ en una raíz a la que añade afijos para formar palabras que, salvo excepciones, no guardan relación semántica entre sí. De este modo, mientras observamos ejemplos como *koge* ‘corte’ o ‘defecto’ y *kogmen* ‘perfecto’ (adjetivo) que sí están vinculadas, encontramos otros como *kohol* ‘arco’ y *kovarat* ‘reposar’ o *kolver* ‘águila’ y *kolverikh* ‘golpe con la espada recta’ que comparten la misma raíz pero no tienen relación en su significado.

Martin también crea otros vocablos como *rakh* ‘niño cordero’; *rahe* ‘pie, pierna’; *rahe mhar* ‘pie lastimado’; *raesh* ‘tierra, campo’ y *rhagat* ‘carro’. En esta misma línea, Peterson convierte *rahe* en una raíz a la que añadirle sufijos para designar conceptos que no siempre se encuentran relacionados por su significado, como *raek* ‘semental’; *raesheser* ‘mundo’; *raesof* ‘zancada, yarda’; e incluso formas compuestas como *rhagat eveth* ‘bar-

¹⁰ En la pronunciación se encuentran diferentes variantes, entre ellas *khal* y *kal*.

¹¹ El sufijo -eesi puede ser una deformación del inglés, como en *stewardess* ‘azafata’ / *steward* ‘azafato’.

co' y *rhaesof Valiri* 'metro'. Además, Martin también construye otras palabras sin aparente relación formal pero referentes a aspectos importantes en la cultura *dothraki*. Algunas de estas son: *tolorro* 'hueso'; *jaqqa* 'verdugo'; *dosh* 'consejo'; *vaes* 'ciudad'; *qoy* 'sangre' *haesh* 'hueva'; *shierak* 'estrella'; y *ai* 'sí'; entre otras. Finalmente, es posible encontrar un total de 24 nombres propios acabados mayoritariamente en -o, a excepción de *Jhiqui* e *Irri* (véase Tabla 1). En conclusión, conviene destacar que estas creaciones léxicas no presentan una sistematicidad evidente en su mayoría, sino que Martin simplemente pretende otorgar una mayor verosimilitud y originalidad a uno de los pueblos que habita en el universo imaginario de *Canción de hielo y fuego*.

2.1. El diseño del léxico por David J. Peterson

El listado de palabras creado por Martin en las novelas fue decisivo para la configuración del léxico de la lengua *dothraki*. Peterson tomó como modelo las creaciones lingüísticas del autor de la saga literaria para establecer el siguiente esquema¹²:

BOOK WORD(S)	PATTERN(S)	DERIVED COINAGES
<i>tolorro</i> "bone(s)" <i>khalakka</i> "prince"	CVCVCCV	<i>jorokkeya</i> 'corn husk', <i>Kovarro</i> 'man's name', <i>varanna</i> '(s/he) will be neglected'
<i>arakh</i> "sword"	(C)VCVC	<i>eyel</i> 'rain', <i>jalan</i> 'moon', <i>oyof</i> 'clay', <i>qazat</i> 'nine', <i>tokik</i> 'fool' <i>zajikh</i> 'refusal'
<i>hranna</i> "grass"	<i>hr-</i> , <i>hr-</i> , <i>h</i> <i>C</i> [+liquid]	<i>hrazef</i> 'horse', <i>hrelki</i> 'mushroom', <i>holfa</i> 'wrist', <i>mahrazh</i> 'man'
<i>mhar</i> "sore" <i>anha</i> "I"	<i>mh-</i> , <i>mh</i> , <i>nh</i> <i>C</i> [+nasal] <i>h</i>	<i>mhotha</i> 'barley', <i>mhegga</i> 'dried dung', <i>nhare</i> 'head', <i>janha</i> 'blanket'
<i>rhae</i> "foot" <i>dothrae</i> "rides"	<i>ae</i> , <i>VV</i>	<i>aena</i> 'dawn', <i>lahklae</i> 's/he pants', <i>lathe</i> '(s/he) wakes up', <i>khaor</i> 'waist'

Tabla 4. Estructura de las palabras inventadas en *Canción de hielo y fuego* (Peterson, 2015b: 26)

En la tabla anterior, se observa cómo Peterson utiliza la estructura silábica de los vocablos de Martin para establecer unos patrones con los que elaborar nuevos términos. No obstante, en el diseño del *dothraki* influyeron otros factores externos al acto de creación lingüística. El hecho de construir una lengua para el cine obligó a Peterson a cumplir unos plazos establecidos y, en algunas ocasiones, a agilizar el proceso de invención de su pro-

12 La importancia que Peterson otorga a la forma y combinación de los vocablos se observa en la siguiente cita: "Word shape, I felt, was crucial in making the extant *Dothraki* vocabulary feel as if it had sprung from the larger work. For example, given the phonotactics of English -the particular combinations of sounds that the language allows -*kanibunaki*, *angmeeloo*, *haborbori* are all licit potential words, because they follow English syllable patterns, but hey simply do not look like English words, especially when compared to other licit examples like *cring*, *runk*, *dilk* and *hean*. A language will often admit a much wider variety of potential word shapes than it ultimately makes use of" (Peterson, 2015b: 26).

yecto. Con este fin, el lingüista elaboró de manera anticipada un gran número de términos que le facilitaron enormemente el proceso de traducción al *dothraki*. De este modo, destaca el autor que “while a conlang of mine like Kamakawi had accrued just over 2.000 words in the eight years I’d been working on it, *Dothraki* had over 1.700 words after the initial two month application process” (Peterson 2015b: 28).

Para la configuración del vocabulario, Peterson tomó como modelo el diccionario que ya había creado para otra de sus lenguas, el *zhyle*, un sistema basado en la suma de sufijos a una raíz determinada. El procedimiento de creación del *dothraki* fue similar al de esta lengua. La construcción de nombres, adjetivos y verbos se efectuó de manera sistemática, partiendo de una serie de raíces a las que agregó diferentes afijos, aunque con algunas irregularidades. Pues, como señala el autor, “building up the language in this fashion was much more efficient than the word-by-word construction process I utilized with Kamakawi” (2015b: 28). Dicha sistematicidad se observa en los ejemplos del siguiente cuadro, en el que se establece una comparación entre ambas lenguas:

LANGUAGE	ROOT	DERIVED WORDS
Zhyler	<i>mat</i>	<i>matal</i> ‘to see’, <i>madga</i> ‘eye’, <i>matler</i> ‘horizon’ <i>matty</i> ‘judge’ <i>matsha</i> ‘glasses’, <i>madja</i> ‘telescope’ <i>mattha</i> ‘wisdom’
Dothraki	<i>tih</i>	<i>tih</i> ‘eye’, <i>tihat</i> ‘to see’, <i>tihilat</i> ‘to look at’, <i>tihak</i> ‘scout’, <i>tiholat</i> ‘to understand’, <i>tihikh</i> ‘view’, <i>tihi</i> ‘glance’, <i>attihat</i> ‘to show’

Tabla 5. Un ejemplo de derivación en *zhyler* y en *dothraki* (Peterson, 2015b: 28)

Por otro lado, el objetivo de Peterson fue siempre crear una lengua cuyo funcionamiento fuese idéntico al de las lenguas naturales. Por este motivo, tiende a reutilizar palabras ya inventadas, como afirma en las siguientes líneas:

Though one thinks of a conlanger as someone who creates words, creating a *brand* new word is always my last resort. If a new word is needed, I always ask myself this question first: What have I already got? Recycle, reduce, reuse, This is what we do with our own languages, so it stands to reason that if one’s conlang is supposed to *look* like one of our languages, one should do the same (Peterson 2015a: 184).

Construir una lengua con un funcionamiento similar a una lengua natural resulta una tarea complicada si se trata de un sistema diseñado para el cine. No solo porque sea necesario poseer un amplio caudal léxico para satisfacer las necesidades que surgen en las grabaciones de la serie, sino también porque un *conlanger* no siempre puede estar presente en los rodajes¹³. Este hecho puede implicar una falta de comunicación entre *conlangers* y productores, algo que provoca errores como el que Peterson expone en esta cita:

13 *Conlanger* es el término empleado en inglés para referirse a un inventor de lenguas. Proviene del término “*conlang*”, suma de la primera sílaba de los vocablos ingleses “*constructed*” y “*language*”. Aparece por primera vez el 29 de julio de 1991 para denominar la lista de correo electrónico en la que se debatían cuestiones relacionadas con la creación de lenguas. Esta palabra ha sido aceptada por el *Oxford English Dictionary* y el *Cambridge Dictionary*.

For example, in episode 1.03 of *Games of Thrones* (“Lord Snow”), there’s a line I completely mistranslated. I got an e-mail that simply asked for the translation of a new line for Jorah: “Stop the Horde!” Without context, I really didn’t know what was intended, so I translated it as *Annakhas dozgosores!* *Annakhas* is the command form of *annakhat*, which means “to cause/force to stop”. *Dozgosores* is the accusative of *dozgosor*, a collective of the word *dozgo* which means “enemy”. Unfortunately, Jorah wasn’t giving a command to stop the onslaught of an oncoming enemy horde: He was telling someone else to cause the *Dothraki khalasar* they were riding in to halt so that the *khaleesi* could get off her horse for a bit. As a result, I had to find a way to fold *dozgosor* into the vocabulary as a superlative term for one’s own people, in addition to a word for an enemy -a not impossible, but nevertheless unpalatable task (Peterson 2015a: 29-30).

En suma, para construir el vocabulario de la lengua *dothraki*, Peterson establece una serie de raíces base de las que derivan el resto de términos. En algunos casos, crea diferentes campos semánticos relacionados tanto en forma como en significado, aunque dentro de estos es posible encontrar ciertas irregularidades. Para la formación de palabras, el *conlanger* emplea tanto procedimientos propios de la composición como de la derivación, aunque es evidente la supremacía de esta última, como veremos más adelante. Por tanto, en las siguientes páginas de este estudio repasaremos, primeramente, algunos de los campos semánticos y léxicos más importantes de la lengua *dothraki*, con el fin de destacar las similitudes y diferencias que se evidencian entre ellos, para observar, en segundo lugar, los principales procedimientos de formación morfológica empleados.

3. CORPUS LÉXICO

En primer lugar, en este apartado exponemos algunos de los campos léxicos y semánticos más importantes de la lengua *dothraki*. Incluimos un análisis de algunos de las asociaciones que se establecen entre los vocablos que conforman dichos campos.

3.1. La familia

La primera de las tablas que presentamos establece los diferentes términos creados por Peterson para el campo semántico de la familia¹⁴:

LA FAMILIA		
rhojosor (n.a.)	family	familia
ave (n.a.)	father	padre
mai (n.a.)	mother	madre
rizh (n.a.)	son	hijo
ohara (n.i.)	daughter	hija
gaezo (n.a.)	brother	hermano
inavva (n.a.)	sister	hermana
simon (a.n)	uncle	tío
krista (n.a.)	aunt	tía

14 En las tablas, los nombres animados se representan con “n.a.” y los inanimados con “n.i.”.

LA FAMILIA		
mhrzh (n.a.)	<i>husband</i>	marido (forma corta de <i>mahrzhkem</i>)
chiori (n.a.)	<i>wife</i>	mujer (forma corta de <i>chiroikem</i>)
kemak (n.a.)	<i>spouse</i>	esposa
yalli (n.i.)	<i>child</i>	niño
simonof (n.i.)	<i>grandfather</i>	abuelo
kristasof (n.i.)	<i>granmother</i>	abuela
drane (n.a.)	<i>mother who is still breast feeding</i>	madre que todavía está amamantando
siera (n.a.)	<i>nephew</i>	sobrino
janise (n.a.)	<i>niece</i>	sobrina
leishak (n.a.)	<i>orphan</i>	huérfano
kim (n.a.)	<i>ancestor</i>	antepasado

Tabla 6. Términos inventados para la familia (Peterson 2014: 89-9)¹⁵

Como puede observarse en la tabla anterior, no hay regularidad alguna en la creación de palabras dentro de este campo semántico. Tan solo observamos algunas similitudes en la formas de estas creaciones léxicas. Resulta cuanto menos curioso que los únicos términos que comparten la misma raíz son *simon* ‘tío’ y *krista* ‘tía’ (también ‘pariente femenino’) que han derivado en *simonof* ‘abuelo’ y *kristasof* ‘abuela’ mediante la suma del sufijo -of a las dos formas anteriores. Además, estos dos últimos términos, junto a *yalli* ‘niño’ aparecen como nombres inanimados en contraste con el resto. Esta elección podría justificarse por la escasa importancia que estos tienen en la cultura *dothraki* frente al término *kim* ‘antepasado’ que se categoriza como nombre animado.

3.2. La lucha

En cuanto al campo semántico de la lucha, Peterson presenta los siguientes términos, entre los que encontramos diferencias tanto en su forma como en su significado:

LA LUCHA		
addrivat	<i>to kill</i>	matar
araggat	<i>to choke</i>	ahogar
assolat	<i>to command</i>	mandar
atthasat	<i>to defeat (insulting), to make someone/ someone something fall</i>	derrotar (insultando)
azzafrolat	<i>to enslave</i>	esclavizar
azzisat	<i>to harm someone</i>	dañar a alguien
fakat	<i>to kick; to kick at (when followed by noun in allative case)</i>	patear; para patear (cuando va seguido de nombre en alativo)
fatat	<i>to slap; to slap at (when followed by noun in allative case)</i>	abofetear; dar una palmada en (cuando va seguido de nombre en alativo)

¹⁵ La traducción de los términos al español es de la autora.

LA LUCHA		
fatilat	<i>to insult; to throw an insult at (when followed by noun in allative case)</i>	insultar; lanzar un insulto a (cuando va seguido de nombre en alativo)
kaffat	<i>to crush</i>	aplastar
lajat	<i>to fight</i>	pelear
lojat	<i>to hit; to hit at (when followed by noun in allative case)</i>	golpear; golpear a (seguido de nombre en alativo)
najahat	<i>to be victorious</i>	ser victorioso
ovvethat	<i>to shoot (with a bow), to throw</i>	disparar (con arco), lanzar
qoralat	<i>to seize, to hold</i>	agarrar, sujetar
saqoyalat	<i>to be bloody</i>	ser sangriento
vijazerat	<i>to protect</i>	proteger
vindelat	<i>to stab; to stab at (when followed by noun in allative case)</i>	apuñalar; apuñalar al (con nombre en alativo)
ziset	<i>to be hurt</i>	estar herido

Tabla 7. Campo semántico de la lucha (Peterson 2015a: 92)

Por otra parte, dado que este es un pueblo guerrero, Peterson decidió crear numerosas palabras y expresiones relacionadas con este campo léxico. En primer lugar, exponemos aquellos términos destinados a expresar “sufrimiento” y “dolor físico”. Como puede observarse, no hay sistematicidad ni relación formal entre ellos, aunque sí es posible encontrar algunas formas derivadas o relacionadas con estas en el diccionario de Littauer (2016).

SUFRIMIENTOS Y DOLORES EN EL CUERPO		
annithat	<i>to hurt</i>	herir
athnithar	<i>pain</i>	dolor
athmharar	<i>ache, soreness</i>	dolor, inflamación
mhari	<i>headache</i>	dolor de cabeza
ziso	<i>wound</i>	herida
quiya	<i>bleeding</i>	sangría

Tabla 8. Dolor y sufrimiento

El pueblo *dothraki* utiliza una amplia variedad de armas en la batalla; la más común es el *arakh*, una ‘espada curvada’, que sirve además de seña de identificación de este grupo en la serie. Otros nombres de armas son: *orvik* ‘látigos’, *kohol* ‘arcos’, *laqam* ‘flechas’, *mihesof* ‘dagas o puñales’ y *gehqoyi* ‘boleadoras o bolas’. Por otro lado, los *dothraki* no usan armadura, ya que impide su velocidad y movimiento en la batalla. Casi siempre atacan a caballo, siendo muy pocas las veces que atacan a pie. Su valor reside en su fuerza. Todos los guerreros *dothraki* (*la-jaki*) exhiben una trenza (*jahak*), que solo se cortan en caso de ser derrotados; este se considera un acto vergonzoso para un guerrero. Pese a su inclinación por la guerra, las espadas no pueden desenvainarse en la única ciudad *dothraki*, *Vaes Dothrak*, en la que está prohibido llevar armas. Finalmente, dado que son una cultura sangrienta, su lengua alberga varios verbos para el signi-

ficado de ‘matar’; entre los más comunes, se encuentran: 1) *Addrivat*: significa literalmente *to make something dead* y es usado cuando el asesino es un ser racional; 2) *Drozhat*: normalmente se utiliza cuando el causante de la muerte es un animal o un objeto inanimado. Con objetos inanimados se refiere a casos de muerte accidental. *Drozhat* se emplea también para describir una muerte fruto de una batalla descabellada, en la que el asesino ha actuado más como un animal que como una persona; 3) *Ogat*: es similar a sacrificar o matar a un animal (matanza).

3.3. El cuerpo humano

De igual forma, las palabras creadas para el campo semántico del cuerpo humano son las siguientes:

EL CUERPO HUMANO		
nhare (n.a.)	<i>head</i>	cabeza
hatif (n.i.)	<i>face</i>	cara
noreth (n.i.)	<i>hair</i>	pelo
chare (n.i.)	<i>ear</i>	oreja
tihi (n.a.)	<i>eye</i>	ojo
riv (n.i.)	<i>nose</i>	nariz
gomma (n.a.)	<i>mouth (of a person)</i>	boca
lekh (n.i.)	<i>tongue</i>	lengua
qora (n.a.)	<i>arm/hand</i>	brazo/mano
torga (n.a.)	<i>stomach</i>	estómago
rhae (n.a.)	<i>foot/leg</i>	pie/pierna
qoy (n.i.)	<i>blood</i>	sangre
tolorro(n.i.)(acusativo: tolör)	<i>bone</i>	hueso
kher (n.i.)	<i>flesh</i>	carne
meso (n.i.)	<i>muscle</i>	músculo
ilek (n.i.)	<i>skin</i>	piel
zhor (n.a.)	<i>heart</i>	corazón

Tabla 9. El cuerpo humano

En este caso, es interesante observar, primeramente, la diferencia entre nombres animados e inanimados dentro de este campo semántico, aunque Peterson no aporta explicación alguna sobre esta distinción. Además, resulta interesante advertir cómo el autor engloba en un mismo vocablo los significados para ‘pie’/‘pierna’ en *rhae* y ‘mano’/‘brazo’ en *qora*, tal y como sucede en otras lenguas como el japonés.

3.4. La comida

En el campo semántico de la comida no encontramos relación formal entre los términos, a excepción de *nindi* ‘salchicha’ y *ninthqoyi* ‘morcilla’ y *zhif* ‘sal’ y *zhifikh* ‘carne salada’. En

el primer caso, *nindi* se une a *qoyi* en caso genitivo, lo que provoca que se pierda la oclusiva dental /d/ y la vocal /-i/ final para dar lugar al dígrafo *th*. A continuación, exponemos en la siguiente tabla otros conceptos pertenecientes a este campo semántico:

LA COMIDA		
hadaen	<i>food</i>	comida
gavat	<i>meat</i>	carne
zhifikh	<i>dry, salted meat</i>	carne salada
alegra	<i>duck</i>	pato
vafi	<i>lamb</i>	cordero
qifo	<i>pork</i>	cerdo
nindi	<i>sausage</i>	salchicha
ninthqoyi	<i>blood sausage</i>	morcilla
zhif	<i>salt</i>	sal
gizikh	<i>honey</i>	miel
Mesina	<i>soup</i>	sopa
lashfak	<i>stew</i>	estofado
vitteya	<i>feast</i>	banquete

Tabla 10. Campo semántico de la comida (Peterson 2014: 96)

Como puede apreciarse, no hay apenas relación entre los términos de este campo semántico. De tal forma, para el acto de ‘comer’ se utiliza *adakhlat*, del que deriva *adakhilat* ‘alimentar’ o ‘alimentarse’ (también ‘darse un festín’). Sin embargo, para ‘alimentar’ también se emplea el término *vadakherat*, formado mediante la adición de la consonante v- al inicio de la palabra y el sufijo -erat al final. El término usado para ‘beber’ es *indelat* mientras que para ‘cocinar’ se recurre a *jolinat*. El primero no guarda relación semántica con ningún otro vocablo; sin embargo, de la raíz del segundo (*jolin*) derivan *jolinikh* ‘comida preparada’ y *jolino* ‘cacerola’. Por otro lado, relacionados con la comida y la bebida, se registran dos verbos, *garvolat* y *fevelat*, cuyo significado varía en función de si su forma es intransitiva o transitiva. Lo vemos en la siguiente tabla:

VERBO	INTRANSITIVO	TRANSITIVO
garvolat	lit. crecer (<i>to grow hungry</i>)	tener hambre de (<i>to hunger for</i>) (cuando es seguido por un nombre en ablativo)
fevelat	lit. sed (<i>to thirst</i>)	ansias de (<i>to thirst for</i>) (cuando va seguido por un nombre en ablativo)

Tabla 11. *Garvolat* vs. *fevelat*

Finalmente, también relacionado con este campo léxico, encontramos el término *le-khilat*, que se traduce como ‘probar’. Esta forma procede de *lekhi*, cuyo significado es

‘gusto’ (en alemán, *Leker*) y da origen a otras como *lanlekhi* (‘darse un banquete por puro placer’) mediante la suma del prefijo -lan. No obstante, para entender la terminología relacionada con la alimentación en *dothraki*, cabe destacar que este pueblo se alimenta a base de carne de caballo, a la que denominan *gavat* o *zhifikh*, si esta se seca con sal, o *lamekh* si se fermenta con leche de yegua. En este sentido, las costumbres de los *dothraki* se encuentran en consonancia con el propio carácter de este pueblo; no solo porque tienden a comer carne sin cocinar, sino también porque obligan a las mujeres embarazadas a comerse el corazón crudo de un caballo tras habérselo arrancado al animal para que el feto crezca sano y fuerte. Por último, por mencionar algún aspecto más, esta lengua también tiene vocablos para los platos esenciales de los *dothraki*: las morcillas o *ninthqoyi* y la tarta de sangre o *fosokhqoyi*.

3.5. La cultura del caballo

La cultura *dothraki* gira en torno a la figura del caballo. Por ello, existe una gran cantidad de términos referentes a este campo léxico. En primer lugar, debemos hacer hincapié en la diferencia entre el caballo como animal, denominado *hrazef*, y el semental, *vezh*. Como hemos señalado en líneas anteriores, el primero se considera inanimado para marcar la diferencia con respecto al Gran Semental, que tiene una mayor importancia para el pueblo *dothraki*. No obstante, en cuanto al primero, Peterson escoge la raíz *hra*, utilizada también por Martin, para formar el término *hrazef* ‘caballo’ y algunos derivados como *hrazef chafi* ‘caballo usado para domesticar’ o *hrazefeser* ‘manada de caballos salvajes’. Obsérvese la similitud semántica existente entre ambos términos. No obstante, dado que este es un pueblo nómada que se desplaza siempre a caballo, encontramos una amplia variedad de términos para referirse a los diferentes equinos: *loal* ‘potro’; *mare* ‘yegua’; *jedda* ‘poni’; *sajo* ‘corcel’; y *manin* ‘yegua joven’. En algunas ocasiones, también encontramos casos derivados de estos vocablos, como en *sajo*, que deriva en *sajak* ‘jinete’ o *sajat* ‘montar a caballo’. Hay también múltiples términos para diferenciar por colores a los diferentes equinos: *nozho* ‘castaño’; *cheyao* ‘alazán’; *ocha* ‘pardo’; *qahlan* ‘palomino’; y *messhih* ‘perlino’. En este mismo ámbito, se registran algunas palabras referentes a la equitación: *javrath* ‘riendas’; *darif* ‘montura’; y *rhiko* ‘estribos’. Destacan, además, varios nombres para las distintas formas de ‘cabalgar’: *karlinat* ‘galopar’; *karlinat* + nombre en genitivo ‘galopar junto a’; *chetirat* ‘a medio galope’; *chetirat* + nombre en genitivo ‘a medio galope junto a’ (nótese cómo la terminación del nombre en genitivo modifica el significado del verbo en ambos casos); *gorat* ‘cargar un caballo’ y *javrathat* ‘llevar las riendas’ (derivado mediante sufijación verbal de *javrath* ‘riendas’). En esta misma línea, encontramos algunas expresiones relacionadas con el mundo equino como: *Soroh!* ‘¡Alto!’; *Hosh!* ‘¡Arre!’; *Affa!* ‘¡Basta!’; entre otras.

En este campo, el vocabulario relacionado con el término que da nombre a la lengua cobra especial importancia. Peterson utilizará el vocablo *dothraki*, que aparece ya en el primer libro de *Canción de hielo y fuego*, para generar una serie de palabras relacionadas con la cultura de este pueblo: *dothrak* ‘jinete’; *dothrakh* ‘viaje a caballo’; *dothrakhqoyi* ‘jinete de sangre’; entre otros. Atendiendo a este mismo término, crea el verbo *dothralat* y le asigna tres significados distintos: 1) cabalgar (con caballo, corcel, o mi caballo, mi corcel como sujeto); 2) cabalgar junto a (verbo seguido de nombre en genitivo); 3) tener una erección.

3.6. Otros: la caza y la naturaleza

El campo léxico de la caza se compone de los términos que aparecen en la siguiente tabla. Obsérvese cómo algunos de estos vocablos presentan una similitud en su forma, pero otros no se encuentran en absoluto relacionados. Destacamos también la gran cantidad de palabras existentes para referirse a las partes de un animal:

LA CAZA		
fonak	<i>hunter</i>	cazador
fonakasar	<i>hunting party</i>	velada de caza
idrik	<i>leader of the hunt</i>	líder de los cazadores
fonat	<i>to hunt</i>	cazar
drogat	<i>to drive (animals)</i>	transportar, manejar (animales)
vadakherat	<i>to feed</i>	alimentar
ovethat	<i>fly</i>	volar
govat	<i>to mate (animals), to breed</i>	criar (animales)
zorat	<i>to roar</i>	rugir
ogat	<i>to slaughter</i>	masacrar
ivezho	<i>beast</i>	bestia
ivezh	<i>wild</i>	salvaje
kadikh	<i>captured animal, not yet tamed</i>	animal capturado, aún no domesticado
shim	<i>tame</i>	domesticar
drogikh	<i>herd</i>	horda
haesh	<i>spawn</i>	hueva
oggo	<i>head (of an animal)</i>	cabeza (de un animal)
hoska	<i>mouth (of an animal)</i>	hocico (de un animal)
memzir	<i>bird noise, “tweet”</i>	pío
felde	<i>wing</i>	ala
feldekh	<i>feather</i>	emplumado
eve	<i>tail</i>	cola
chiva	<i>horn</i>	cuerno
jahak	<i>lion’s mane</i>	melenas de un león
hem	<i>fur</i>	pelaje
hemikh	<i>pelt</i>	pellejo
kher	<i>skin</i>	piel (de un animal)
kherikh	<i>leather</i>	cuero
dozgikh	<i>animal carcass</i>	esqueleto de un animal

Tabla 12. La caza

En cuanto a la naturaleza, destacan aquellos elementos importantes para la cultura *dothraki*. Además, en estos se establece una clara distinción entre animados e inanimados. Entre los primeros, se encuentran: *sorfosor* ‘tierra’; *vorsa* ‘fuego’; *jalan* ‘moon’; *shierak* ‘estrella’; *ramasar* ‘llanura’; *ashefa* ‘río’; *feshith* ‘árbol’; entre otros. En contraposición, entre lo segundos, subrayamos: *eveth* ‘agua’; *shekh* ‘sol’; *shekhikh* ‘luna’; *havazh* ‘mar’; *krazaaj* ‘montaña’; *hranna* ‘hierba’; etc. Como señalamos en líneas anteriores, dicha distinción se establece basándose en la importancia que tienen estos elementos en su cultura.

4. PROCEDIMIENTOS DE CREACIÓN DE TÉRMINOS LÉXICOS

Para formar las palabras de su lengua, Peterson toma como base una serie de raíces, con un determinado valor semántico, a las que añade diferentes afijos para precisar su significado. Este autor utiliza algunos de los mecanismos más socorridos para inventar nuevos términos, tales como la derivación y la composición. Con el fin de otorgar a su proyecto lingüístico artificial la apariencia de una lengua real en un contexto de ficción, el *conlanger* también emplea los acortamientos, las relaciones léxicas y los préstamos de otras lenguas. Hagamos un repaso por ellos:

4.1. Derivación

La creación de términos mediante sufijos es un mecanismo muy productivo en la lengua de Peterson. Estos le permiten crear familias de palabras con relación semántica y formal entre los términos. Por ejemplo, a partir del término *lajak* ‘guerrero’, el lingüista construye *lajasar* ‘ejército’ (con el sufijo de colectividad -asar); *lajat* ‘luchar’ (mediante el sufijo verbal -at); y *lajilat* ‘entrenar o jugar (el juego se introduce con la preposición *ki*)’ (con el sufijo verbal -lat). *Vezh* ‘caballo semental’, por su parte, da lugar a *vezhak* ‘señor del caballo’ a través de la desinencia -ak. Por último, también se añade -ven para constituir el adjetivo *vezhven* ‘grande’. Otro ejemplo en el que se observa cierta sistematicidad es el siguiente: *jesh* ‘hielo’; *jesho* ‘helado’; *jesholat* ‘helar’; *jeshoy* ‘helado o congelado’; *jeshven* ‘cubierto de hielo’. En el caso de *kem* ‘casados’, la suma de diversos sufijos origina los siguientes términos: *kemak* ‘esposa’; *kemik* ‘aliado’; *kemisolat* ‘aliarse con alguien’ (se usa con la preposición *ma*.); *kemolat* ‘casarse’ (utilizado con *ma*). En este último ejemplo, se establece un paralelismo entre ‘casarse’ y ‘aliarse’, que, además, puede relacionarse con el propio argumento de la obra¹⁶. Asimismo, *kemis* significa ‘higo maduro’ y se asocia con la abundancia y la fertilidad por las semillas de su interior.

La sistematicidad en la formación de palabras mediante sufijos se evidencia, por ejemplo, en la desinencia -men. En este caso, observamos tres vocablos en los que dicho sufijo implica el valor semántico ‘sin’: *jahakmen* ‘sin trenza’ (proviene de *jahak* ‘trenza’); *kogmen* ‘sin defectos’ (de *kog* ‘defecto’); y *nithmen* ‘sin dolor’ (de *nith* ‘dolor’). Encontramos también el sufijo -eya, empleado en algunas ocasiones para la formación de sustantivos: *challe-ya* ‘alubia’ cuando se utiliza para referirse a la comida (derivado de *chal* ‘alubia’ como uso

16 El matrimonio concertado entre Khal Drogo y Daenerys Targaryen se debe a la anhelada alianza del hermano de Daenerys, Viserys Targaryen, con los *dothraki* para conquistar el Trono de Hierro. Este puede ser uno de los motivos por los que Peterson establece relaciones formales entre los términos *kemisolat* ‘aliarse con alguien’ y *kemolat* ‘casarse’.

general); *najaheya* ‘victoria’ (de *najah* ‘victorioso’); *vitteya* ‘festín’ (deriva en *vittheyqoyi* ‘día festivo’); entre otras. Asimismo, muestra de esta regularidad son los sufijos de colectividad -asar, -isir y -osor. Algunos ejemplos son: *fonakasar* ‘velada de caza’ > *fonak* ‘cazador’; *lajak* ‘guerrero’ > *lajasar* ‘ejército’¹⁷; *rhaesh* ‘tierra o campo’ > *rhaesheser* ‘mundo’; *hrazef* ‘caballo’ > *hrazefeser* ‘manada de caballos salvajes’; *dozgo* ‘enemigo’ > *dozgosor* ‘horda enemiga’; *sorfosor* ‘tierra’ (no se documenta palabra relacionada); *rhojosor* ‘familia’ (no se registra relación con otro término); entre otros.

La productividad de los sufijos se muestra en el uso de las desinencias verbales -at y -lat, respectivamente. Además, la adición de una u otra terminación determina el significado del verbo: *adakhlat* ‘comer’ y *adakhilat* ‘alimentarse de’; *charat* ‘oír’ o ‘enterarse de’ y *charolat* ‘escuchar’; *jadat* ‘venir’ y *jadilat* ‘aproximarse’; *qovat* ‘estremecerse’ y *qovvolat* ‘mudar la piel’; *shillat* ‘confiar en’ y *shillolat* ‘creer’; entre otros. Como puede observarse en algunos de los ejemplos anteriores, la adición del sufijo verbal conlleva el desdoblamiento de la consonante anterior y, en algunos casos, la suma de una vocal epentética a la raíz cuando esta acaba en consonante. En aquellos términos en los que el lexema acaba en vocal, esta se pierde o se transforma con objeto de facilitar la formación mediante el sufijo verbal, como en *ize* ‘veneno’ > *izzat* ‘envenenar’. Finalmente, conviene destacar la construcción de vocablos mediante el sufijo -(i)kh, ideado por razones puramente fonéticas. Se observa en: *dozgo* ‘enemigo’; ‘para un enemigo específico’ > *dozgikh* ‘cadáver de un animal’; *hem* ‘pelaje’ > *hemikh* ‘piel’, ambos para animales; *feld* ‘ala’ > *feldekh* ‘con plumas’; *tir* ‘dedo’; *tirikh* ‘uña’; entre otros. En este caso, la palabra derivada mediante este sufijo no siempre guarda relación con la forma de la que proviene, como en *hlizfil* ‘oso’ y *hlizifikh* ‘ataque de espada salvaje pero poderoso’.

En *dothraki*, aparecen también términos creados mediante prefijación. Al igual que sucede en las lenguas naturales, los prefijos se emplean con menor frecuencia en la creación de palabras. En el corpus de términos que conforman el léxico del *dothraki* (véase apartado 3), destacan los siguientes: *lan-*, presente en *lanlekhi* ‘darse un banquete por puro placer’, *lanqoyi* ‘matanza’; *os-*, que aparece con valor de negación en *ojil* ‘incorrecto’, que proviene de *jil* ‘correcto’; entre otros. Sin embargo, la escasez de términos formados exclusivamente mediante la prefijación contrasta con el gran número de palabras parasintéticas. Estas se utilizan con valores concretos, por ejemplo, para crear palabras abstractas de un término base; este es el caso de *jahak* ‘trenza’, de la que procede *athjahakar* ‘orgullo’, de gran importancia en la cultura *dothraki*. Con este valor, hay múltiples ejemplos, entre los que destacamos: *athzalar* ‘esperanza’ (*zalat* ‘esperar’); *athfiezar* ‘amor’ (*fiez* ‘cuerda’); *athdrivar* ‘muerte’ (*drivat* ‘estar muerto’) *athhilezar* ‘sexo’ (*hilelat* ‘practicar sexo’); entre otras. Finalmente, otros ejemplos de palabras parasintéticas son: *azzafrok* ‘esclavista’ cuya raíz es *zafra* ‘esclavo’; *saqoyalat* ‘ser sangriento’; *zichome* ‘irrespetuoso’ (*chomak* ‘respetuoso’, insulto cuando se refiere a un *dothraki*).

4.2. Composición

En el marco de las lenguas construidas, los autores suelen acudir también a la composición como procedimiento para inventar nuevos términos. En el caso de Peterson, la mayoría de los nombres registrados se basan en la unión de dos raíces con significado

17 Entre las palabras creadas por Martin, se encuentra el sufijo -asar en la forma *khalasar*, construido a partir de *khal*. Por tanto, este es uno de los principios que Peterson hereda de Martin y que emplea con frecuencia en la construcción del *dothraki*.

propio, como en *lekmove* ‘lengua construida’: *lekh* ‘lengua’¹⁸ + *move* ‘hacer con las manos, crear’; *yothenare* ‘cerebro’ (de una persona): *yothe* ‘fruta’ + *nhare* ‘cabeza’ (de un humano); etc. El término *qoy* ‘sangre’ se utiliza para construir numerosas palabras en *dothraki*. Veamos un ejemplo:

Qoy ‘sangre’
<i>fasqoyi</i> ‘destino’
<i>fas</i> ‘nube’ + <i>qoy</i> en genitivo ‘de sangre’
<i>karlingqoyi</i> (lit. ‘galopar lo suficientemente rápido para matar al caballo por agotamiento’)
<i>karlinat</i> ‘galopar’ + <i>qoy</i> en genitivo ‘de sangre’
<i>lanqoyi</i> ‘matanza rápida’
<i>lanat</i> ‘correr’ + <i>qoy</i> en genitivo ‘de sangre’
<i>ninthqoyi</i> ‘morcilla’
<i>nindi</i> ‘salchicha’ + <i>qoy</i> en genitivo ‘de sangre’
<i>vorsqoyi</i> ‘pira funeraria’
<i>vorsa</i> ‘fuego’ + <i>qoy</i> en genitivo ‘de sangre’

Tabla 13. *Qoy* ‘sangre’

En *dothraki*, encontramos también formas compuestas mediante dos radicales simples con significado propio. Entre ellas, distinguimos algunos ejemplos como:

- jerak sewafikhaan* ‘mercader de vino’ > *jerak* ‘mercader’ + *sewafikh* ‘vino’;
- lamekh ohazho* ‘leche de yegua fermentada’ > *lamekh* ‘leche de yegua’ (derivada de *lame* ‘yegua’) + *ohazho* ‘fermentado’;
- shierak quiya* ‘cometa’ > *shierak* ‘estrella’ + *qiya* ‘sangrante’;
- shor tawakof* ‘armadura’ > *shor* ‘vestido’ + *tawak* ‘metal’;
- rhae mhar* ‘dolor en el pie’ > *rhae* ‘pie’ + *mhar* ‘doloroso’;
- qoy qoyi* ‘sangre de mi sangre’ > *qoy* en nominativo + *qoyi* (genitivo).

En algunos casos, Peterson utiliza la composición para la creación de nombres propios. Algunos de estos ya fueron establecidos por Martin en las novelas, tales como *Dosh Kha-leen* ‘consejo de viudas’; *Haesh Rakhi* ‘los hombres corderos, *Lhazareen*’; *Rhaesh Andahli* ‘Tierra de los Ándalos, Poniente’; *Vaes Dothrak* ‘Ciudad *Dothraki*’; *Vaes Seris* ‘Ciudades Libres’; y *Vaes Tolorro* ‘Ciudad los Huesos’. En esta misma línea, Peterson construye los siguientes términos: *Emrakh Hrazef* ‘Puerta del Caballo’; *Havazh Dothraki* ‘Mar *Dothra-ki*’; *Havazzhifi Khazga* ‘Mar de Sal Negra’; *Hoyali Jeshi ma Vorsasi* ‘Canción de Hielo y Fuego’; *Jeser Jim* ‘Mercado Occidental’; *Jeser Tith* ‘Mercado Oriental’; *Rhaeshi Ajjalani* ‘Tierras Sombrias’; *Vilajerosh Adori* ‘Juego de tronos’.

18 En este caso, el término *lekh* se corresponde con el nombre animado ‘idioma’ o ‘lengua’, pues esta palabra, con idéntica forma pero con valor inanimado, significa ‘parte del cuerpo’.

4.3. Acortamientos

Generalmente, preposiciones y conjunciones suelen acortarse cuando la siguiente palabra comienza por una vocal. Así, es posible encontrar formas, tales como *ha* > *h* ‘de’ o ‘a’¹⁹; *ki* > *k* ‘por, a causa de’ con genitivo, ‘así, que’ cuando precede al discurso citado; *ma* > *m* ‘y’, con ablativo ‘con’. En esta misma línea, aparecen también acortados algunos verbos auxiliares, como *eth* > *th* (verbo aux. ‘deber’ o ‘tener que’, equivale a *must*, *have to*). Del mismo modo, es frecuente observar acortamientos en otros términos en *dothraki*, tales como *akkovaras* > *akko*! ‘levántate’ (uso específico para animales); *m’ach* o *m’ath* > *m’athchomaroon* ‘con respeto’; *mahrazh* > *mahrazhkem* ‘marido’; entre otros.

4.4. Relaciones léxicas

En algunas ocasiones, Peterson no construye nuevas palabras, sino que cambia el significado de las que ya existen para formar nuevos términos. Para ello, recurre a la metáfora como mecanismo para establecer ciertas semejanzas entre dos o más conceptos. En *dothraki*, los conceptos metafóricos pueden aparecer organizados jerárquicamente. Es decir, la palabra para ‘cabeza’, *nhare*, se emplea también para referirse a la parte frondosa de un árbol; *lenta* ‘cuello’, para el ‘tronco del árbol’; *fotha* ‘garganta’ para la parte interna del árbol; *gadim*, ‘pulmones’, originó *gadima*, la palabra que se utiliza para las raíces subterráneas del árbol. Por tanto, el resultado es una serie de términos interconectados que describe un sistema de conceptos relacionados. Por otro lado, también es posible encontrar vocablos formados mediante la metonimia. En este caso, destacan, por ejemplo, los términos *rhae*, que engloba los conceptos ‘pie’ y ‘pierna’, y *qora*, creado para ‘mano’ y ‘brazo’.

4.5. Préstamos de las lenguas valyrias

Como en cualquier lengua natural, el *dothraki* presenta préstamos o extranjerismos propios de otras lenguas existentes en el universo fantástico de *Juego de tronos*. Este hecho permite a Peterson establecer relaciones entre sus lenguas inventadas, otorgándoles una mayor dosis de verosimilitud y autenticidad. Asimismo, al igual que en las lenguas naturales, las palabras tomadas de otra lengua sufren una adaptación en algunas ocasiones. Por ejemplo, un término importado del valyrio es *havon* ‘pan’; en este caso, se conserva la misma forma. Sin embargo, no sucede lo mismo con el vocablo *tembyr*, perteneciente al alto valyrio, que se adapta al *dothraki* como *timvir* ‘libro’. Finalmente, como nombres propios del valyrio, destacamos el término *Dovoeddi* ‘inmaculado’, que en valyrio de Astapor es *Dovoghedhy*. No obstante, Peterson también ideó una regla gramatical para los extranjerismos, ya que si estos no se declinan, deben aparecer siempre acompañados por la preposición *haji*.

19 La preposición *ha* puede utilizarse con ablativo y podría traducirse como ‘de’ y con alativo, cuya traducción posible sería ‘a’. Si aparece acompañada del término *nakhaan*, se convierte en un adverbio, que significa ‘por último, finalmente’.

5. CONCLUSIÓN

El análisis del léxico del *dothraki* efectuado en las páginas precedentes nos ha permitido mostrar cómo se construye el vocabulario de una lengua artificial diseñada con propósitos artísticos. En este sentido, hemos observado, primeramente, cómo Peterson parte de las palabras que Martin incluye en *Canción de hielo y fuego* para construir nuevos términos en *dothraki*. Esto no siempre resulta fácil, ya que el autor de la saga literaria inventa casi aleatoriamente estas palabras para otorgar verosimilitud a su mundo de ficción. Peterson, por su parte, añade asistemáticamente sufijos a estos vocablos para designar significados distintos, como en el caso de *rahae*, que hemos analizado en páginas anteriores. En segundo lugar, hemos destacado cómo el *conlanger* presta especial interés en asociar su invención lingüística a la cultura que representará esta lengua. Para ello, crea diferentes campos léxicos y semánticos para los caballos, la comida, la familia, la violencia y la caza, entre otros. Esta anhelada simbiosis entre lengua y cultura se traduce en numerosas ocasiones en múltiples irregularidades tanto en la gramática como en el léxico de este diseño lingüístico. Sin embargo, estas anomalías no hacen desdeñable este proyecto, pues su estudio resulta interesante tanto por su singularidad (por su vinculación con una cultura guerrera —semejante a los Klingon— que idolatra a los equinos —con ciertas reminiscencias a la cultura mongola—) como por su alto grado de desarrollo. En su análisis, se advierte cómo Peterson posee un profundo conocimiento del funcionamiento de las lenguas, naturales o artificiales y, en cuanto al léxico, un dominio de los procedimientos de formación léxica empleados. Esto le ha permitido elaborar un proyecto con una gramática y un léxico amplios y cumplir así con su objetivo de idear un sistema lingüístico artificial con apariencia de lengua natural. Por tanto, este diseño —como tantos otros olvidados por considerarse meras curiosidades lingüísticas (Galán, 2018: 14)—, merece ocupar un lugar destacado en esa larga lista de proyectos que cimienta la historia del movimiento de creación de lenguas artificiales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albani, Paolo y B. Buonarroti (2010). *Dictionnaire des langues imaginaires*. Paris: Les Belles Lettres.
- Balbuena Castro, A (2016). “De Hobbits, Tronos de Hierro y Vikingos. Desarrollo narrativo y cronológico de la fantasía épica”, *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, 31: <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/50283>
- Barnes, L. y C. van Heerden (2006). “Virtual languages in science fiction and fantasy literature”, *Language Matters*, 37, 1, pp. 102-117.
- Calero Vaquera, M. L. (1999). *Proyectos de lengua universal. La contribución española*. Córdoba: Publicaciones de la Universidad de Córdoba y Obra Social y Cultural Cajasur.
- Calero Vaquera, M. L. (2010). “Las irregularidades lingüísticas desde la perspectiva de los inventores de lenguas universales”. En Sinner, C. y A. Zamorano (eds.). *La excepción en la gramática española. Perspectivas de análisis*. Madrid y Frankfurt: Iberoamericana Editorial Vervuert.
- Couturat, L. y L. Leau (1903). *Histoire de la langue universelle*. Hildesheim: Georg Olms Verlag.
- Eco, U. (1994). *La búsqueda de la lengua perfecta*. Barcelona: Crítica.
- Galán Rodríguez, C. (2012). “Lenguas artificiales”. En Zamorano, A. (ed./coord.). *Reflexión lingüística en la España del XIX. Marcos, Panoramas y Nuevas Aportaciones*. Munich: Lincom Europa, pp. 417-442.

- Galán Rodríguez, Carmen (2018). *Glosolalias femeninas e invención de lenguas*. Córdoba: Editorial Universidad de Córdoba.
- Gándara Fernández, L. (2018). “Introducción a la fonética del dothraki, lengua de *Juego de tronos*”, *Estudios humanísticos. Filología*, 74, 1, pp. 309-326.
- Gándara Fernández, L. (2019). “Un análisis lingüístico de la lengua Klingon (Star Trek)”, *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*, 37.
- Grande Alija, F. J. (2008). “Diccionarios, lenguas perfectas y el nombre de las cosas”, *Boletín de Filología*, XLIII, pp. 109-143.
- González Baixauli, L. (2002). *La lengua de los elfos. Una gramática para el quenya de J. R. R. Tolkien: Tengwesta Kwenyava*. Barcelona: Minotauro: https://drive.google.com/file/d/1Dizb0Ynd_U0MROsorTdYiuqtWXto3nxT/view (04-02-20).
- Jordan, D. K. (1997). “Esperant and Esperantism: Symbols and Motivations in Movement for Linguistic Equality”. En Tonkin Humphrey (ed.). *Esperanto, Interlinguistics, and Planned Languages*. Lanham, MD: University Press of America.
- Knowlson, J. (1975). *Universal Language Schemes in England and France, 1600-1800*. Toronto: University of Toronto Press.
- Littauer, R. (2016). “The Dothraki Language Dictionary”: <https://docs.dothraki.org/Dothraki.pdf> (02-02-18).
- Martínez Gavilán, M. D. (2016). “La contribución de Caramuel a la creación de lenguas artificiales: Características universales, lenguas filosóficas y lenguas secretas”, *Revista de Investigación Lingüística*, 19, pp. 77-106.
- Monnerot-Dumaine, M. (1960). *Précis d’interlinguistique générale et spéciale*. Paris: Maloine.
- Peterson, D. J. (2014). *Living Language Dothraki*. Nueva York: IVY Books.
- Peterson, D. J. (2015a). *The art of language invention. From Horse-Lords to Dark Elves, the Words Behind World-Building*. Nueva York: Penguin Books.
- Peterson, D. J. (2015b). “The Languages of Ice and Fire”. En Battis, J. y S. Johnston (eds.). *Mastering the Game of Thrones: Essays on George R.R. Martin’s A Song of Ice and Fire*. Jefferson: McFarland.
- Porset, C. (1979). “Langues nouvelles, langues philosophiques, langues auxiliaires au XXI siècle”, *Romantisme*, 9 (25-26), pp. 209-215.
- Violi, P. (1991). *El infinito singular*. Madrid: Cátedra.
- Yaguello, M. (1984). *Les fous du langage*. Paris : Seuil.